- Dis-moi, Tatouatti mon chef, pourquoi notre tribu se contente-t-elle de rassembler le savoir de notre peuple ? Pourquoi ne pas l'utiliser pour nous unir et affronter les cousins ?
- Ecoute, mon fils. Les cousins ne peuvent nous vaincre : ils rechignent à affronter la colère de la Jungle. Leurs incursions finissent toujours mal. Pourquoi vouloir leur déclarer la guerre ? Notre paisible vie ne te convient-elle pas ? Toi qui occupes la place la plus importante du village...

Malgré son air d'incompréhension, Moumbahata comprenait très ce que son père sous-entendait : lui et ses frères étaient le dernier rempart contre la folie des cousins. Il était l'élite de la tribu et devait protéger les connaissances de son peuple contre tous les fous qui tentaient de les leur dérober.

La tribu des Gardiens du Temps écoulé est une très ancienne tribu, vivant au cœur même de la très redoutée jungle gadhar. Le nom de la tribu vient du fait qu'elle essaye de trouver et de conserver le plus possible d'informations sur la culture et le passé de leur race.

C'est une petite tribu (qui compte tout de même une cinquantaine de membres), elle est principale-ment composée de guerriers, chargés de protéger le fabuleux " patrimoine historique " que constituent les 6 Souvenants du village. Les Gardiens du Temps écoulé ont pour vocation d'être " des archives vivantes ", rassemblant le maximum de connaissance sur les légendes et les coutumes des Gadhars. Ils forment la tribu la plus à même de fournir une réponse aux questions sur le passé du peuple gadhar ( sur ce thème, ils peuvent largement concurrencer les historiens Derigions ! ).

**Les origines**

Cette vieille tribu remonte bien plus loin qu'on ne pourrait le croire. Son origine est liée aux temps où les Gadhars se trouvaient en-core à l'Est du continent et prirent peur face aux nouvelles civilisations émergentes. Per-suadés de leur prochaine disparition, un petit groupe de sages décida de se retirer dans la jungle du Sud, un endroit plus adapté à leur vie de reclus, où nul n'irait les déloger.

Ils décidè-rent également de conserver, de manière orale, leurs anciennes coutumes et leurs légendes. Pour ce faire, ils convainquirent certains des membres de leurs tribus respecti-ves de les suivre dans leur aventure et ainsi de perpétuer la mémoire des Hommes.

Depuis ces temps reculés, la tribu s'est agrandie, et ses connaissances avec elle. De nombreux scientifiques des autres peuples eurent vent de l'existence de la tribu, mais jusqu'à présent pas une preuve n'a pu être ramenée (aucune des expéditions n'étant revenue). Les hommes de la tribu des Gardiens du Temps écoulé sont des gens accueillants, mais ils choisissent toujours leurs interlocuteurs. C'est pourquoi les cousins ont si peu de chance de les ren-contrer !

**Le secret**

Depuis des centaines d'années, la tribu a acquis une connaissance du peuple gadhar inégalée à ce jour. En effet, les recherches de la tribu tournent exclusivement autour de l'histoire du peuple des Hommes.

Qu'il s'agisse de légendes, de coutumes ou même de cer-tains aspect du mode de vie des tribus, tout est source de savoir pour les Gardiens du Temps écoulé. Depuis quelques années, elle peut en plus s'enorgueillir de compter parmi ses mem-bres pas moins de six Souvenants. Ces Conteurs sontun précieux atout permettant de corroborer certaines légendes (ou de les infirmer !).

De plus, il semblerait que la tribu cache un fabuleux trésor, selon les légendes il s'agit soit d'un trésor de joyaux, d'un puissant artefact, ou même d'une allégorie pour représenter le savoir. En tout cas cette rumeur est la princi-pale raison pour laquelle tant d'expéditions sont montées pour découvrir la tribu. Mais cela reste évidemment une simple légende...

La caverne était sombre, sans âme qui vive.

" Ces gadhars, quels plouques ! Dire que De Velles m'avait invité à faire gaffe ! "

Diran n'avait jamais suivi que ses propres instincts. Son accession à la caverne lui avait semblé bien facile. Mais pour lui et malgré les mises en garde, les Gadhars n'étaient pas un peuple particulièrement développé. Il avait déjà déjoué deux pièges mortels, ce qui confirmait ses soupçons : il y avait quelque chose de valeur. C'est alors qu'il vit...

" Magnifique... de l'or massif... "

Malgré le danger que recelait certainement la pièce, Diran ne put s'empêcher de s'approcher du crâne en or. Sur son piédestal de granit, le crâne, de ces yeux de rubis, semblait observer le moindre geste de l'Alweg. Heureusement, ses réflexes lui revinrent à temps, il eut à peine le temps de se rapprocher à la paroi : le sol sous ses pieds venait de s'effondrer, révélant ainsi une fosse garnie de pieux acérés...

" Peut-être pas si sous-développés que çà. Les chiens... "

Depuis que le cousin était entré dans la grotte, Moumbahata le suivait à distance. S'il s'approchait trop près des reliques, alors il devrait mourir.

Diran ne pouvait décrocher son regard du superbe crâne doré.

Il était dans un état se-cond. Il venait enfin de trouver leur trésor, après des semaines de recherches infructueu-ses.

Il allait devenir riche, mais surtout célèbre. Ses mains s'approchèrent du crâne, il crut sentir la chaleur de l'or réchauffer ses doigts. Soudain, sa vision se teinta de rouge. La douleur le fit se retourner. Une créature humanoïde d'ombre venait de le frapper dans le dos, , elle semblait gigantesque. À cause du noir, il ne put reconnaître un guerrier Gad-har. Ce dernier, un poignard ouvragé dans une main, un glaive dans l'autre, le fixait en souriant. Diran sortit sa masse d'arme mais déjà la tête lui tournait.

- Du poison... misérable chien, mais... mais... Pourquoi ?
- Que s'abatte sur les profanateurs la malédiction des Pères !
Les paroles furent accompagnées d'un geste meurtrier. Les réflexes affaiblis par le poison, Diran ne put esquiver le coup mortel. Le poignard l'atteignit à la nuque tandis que le glaive venait déchirer ses entrailles. Mais Diran ne mourut pas sur le coup. À peine conscient,il se sentit traîner sur quelques mètres, puis une chute. Vertigineuse, qui ne semblait pas avoir de fin. Et puis rien, plus rien.

Il venait de s'éteindre.

Moumbahata regardait le corps du cousin, affalé dans une posture comique au fond de la fosse piégée.

" Ainsi doivent périr les profanateurs du Secret... "

**La tribu**

Comme de nombreuses autres groupes de Gadhars, la tribu a élu domicile dans les arbres. Le village est entièrement constitué de matériaux naturels et juché à plus de 10 mè-tres de haut (vous voyez le village des révoltés dans Robin des Bois, Prince des Voleurs le film avec K. Costner ?). Il est si habilement dissi-mulé que même en plein milieu du village, il faut un jet de Repérage 25% pour le déceler.

Ainsi cachés aux yeux des autres êtres vivants, les hommes de cette tribu un peu étrange aiment à vivre dans le secret. Leurs coutumes s'en ressentent, car contrairement à d'autres tribus gadhars, leurs rites ancestraux restent sobres et discrets.

La tribu est composée d'une cinquantaine de membres adultes, répartis en différents groupes ayant chacun une mission à remplir. Il y a bien sûr les chasseurs qui nourrissent le village, les Gardes qui protègent les membres et les secrets, le conseil qui prend les décisions et les gardiens du temps écoulé proprement dit pour ne n'en citer que quelques-uns.

Le chef du village, Tatouatti, n'est pas le plus vieux mais est de loin le plus sage (le sorcier Watti mis à part). Son autorité n'est jamais contestée, ni même ses décisions.

Ses cinq fils ont pour charge la défense du village et de ses secrets.

Moumbahata, l'aîné, est l'Unique, le meilleur des Gardes du Secret.

On dit que lorsqu'il défend son village, il de-vient possédé par l'esprit de ses anciens et qu'il est habité par une rage inextinguible.

Watti a en charge l'éducation des jeunes et leur formation à leur tâche future. Il doit déter-miner quelles sont les aptitudes de chaque enfant et donc de les instruire en ce sens. Il souvent accompagné de son unique assistant et apprenti : Simkeha.

Wahal est sans aucun doute la plus fortu-née des Souvenants de la tribu, car ses sou-venirs remontent loin dans sa liane de vie ( cf. Aide de jeu sur les Gadhars). Les autres sont tout de même respectés par le reste du clan. À tort pour certains… En effet, parmi les Souvenants, deux d'entre eux ne sont que des imposteurs, d'habiles conteurs.

Bien d'autres individus ont des postes vitaux dans cette micro-société, comme le Dresseur, les guérisseuses, etc.…

Les paragraphes suivants décrivent plus en détail certaines particularités du village :

Les différentes personnalités importantes de la tribu.

Les groupes qui constituent la tribu.

Les alliés/ennemis de la tribu.

**Les personnalités du clan**

**Tatouatti**

Tatouatti est le chef actuel de la tribu. Il en est aussi l'aîné et le plus sage. Il pèse chaque parole avant de les prononcer. Chacune de ses décisions est prudente et réfléchie. Il fait souvent montre d'une grande justice, même si la décision lui pèse sur le cœur. Récemment, il a dû bannir de la tribu sa propre fille qui avait révélé l'emplacement du village à des cousins. Malgré son âge ( 54 ans ), il reste un guerrier averti et puissant. Son arme de prédilection est le poignard, qu'il maîtrise avec une mortelle précision.

Description : 1,75 m, 69 kg. Le visage ridé, des yeux pétillants d'intelligence. Tatouatti reste impressionnant malgré son âge avancé.

Il n'a pas de désir remarquable, sinon celui de protéger son clan et ses secrets. Il est rarement en armure (et dans ce cas, seule-ment du cuir), mais porte constamment un poignard (dent de smilodon).

FO 12 EN 13 AG 13 RA 15 PE 14 VO 17

AB 50%
AR 75%
ESQ 60%

Acrobatie 40%
Artisanat Gadhar 65%
Commandement 65%
Connaissance Gadhar 70%
Discrétion 60%
Repérage 50%

Poignard d'ivoire : 75% (AR)
Initiative 22*, Dommages : E
Pts de Vie : 26
Armure : 0 (habits) ou 2 (cuir)

* : 2 attaques si adversaire lent ( sup. à 10)

**Boumbahata**
Il est le fils aîné du chef et est appelé l'Unique du fait de son grand talent et à cause de sa charge : il est celui qui garde le Secret. Il doit en effet défendre le village et la caverne. Il fait partie des guerriers d'élite du village. Il voue un grand respect à son père et aux traditions. Boumbahata est non seulement à la tête des Gardes du Secret ( les meilleurs guerriers de la tribu ), mais il mène aussi les Yeux de la Forêt, une unité d'Invisibles.

Description : 1,92 m. 102 kg. 27 ans. Impo-sant et agile, il aime manier deux armes à la fois (ambidextre naturelle équivalente à la capacité Sekeker de combat à 2 armes).
Il porte en permanence ses armes, enchan-tées par Watti (+10% en attaque) et son ar-mure. Il passe la majeure partie du temps en dehors du village, traquant le moindre intrus.
Désirs : Violence : 7, Réputation : 8

FO 17 EN 15 AG 14 RA 15 PE 16 VO 12

AB 75%
AR 95%
ESQ 75%
PAR 60%

Acrobatie 65%
Commandement 55%
Connaissance Gadhar 80%
Course 65%
Discrétion 80%
Repérage 75%
Tactique 60%

Poignard/Glaive : 80%/90% (AR/AB)
Initiative 22*/10, Dommages : F/H
Pts de Vie : 30
Armure : 7 (carapace de glyptodon)

**Watti**
Il est le sorcier de la tribu et aide souvent Tatouatti lors des conseils, mais sa voix ne donne jamais d'ordre, seulement des conseils, généralement avisés. Malgré son âge, il con-serve une vitalité impressionnante. Il n'a qu'un seul apprenti, Simkeha, qui devra assister la tribu dans quelques années. Watti a pour tradition de n'enseigner qu'à un seul apprenti. Ce dernier devant réussir…

Watti doit aussi déterminer quelles sont les aptitudes de chaque enfant, pour lui assigner ensuite sa future place dans la tribu. Ainsi, aucun groupe n'est dénigré et aucune place n'est héréditaire.

Description : 1,65 m. 56 kg. Watti possède un corps sec et un esprit très calme. Il lui arrive souvent de rester des heures en contemplation devant certains arbres de la forêt.
Watti n'a pas de désirs remarquables, si ce n'est de servir sa tribu.

Son apprenti Simkeha est un gadhar vétéran, avec une Maîtrise du Fluide de 40%.

FO 12 EN 14 AG 13 RA 14 PE 15 VO 17

AR 45%
ESQ 35%

Artisanat Gadhar 60%
Astronomie 75%
Connaissance Gadhar 55%
Discrétion 55%
Lire & Ecrire (Dérigion) 45%
Médecine 65%
Maîtrise du Fluide 85%

Poignard : 45% (AR)
Initiative 21*, Dommages : D

Pts de Vie : 28
Armure : 0

Wahal :
Wahal est la plus prodigieuse des Souvenantes de la tribu. En effet, ses souvenirs remontent très loin, lui montrant même parfois une époque où les Gadhars résidaient encore à l'Est (il y a plus de 2000 ans). Elle est au centre de la vie " historique " du village, racontant les légendes aux enfants, avec l'aide des autres Conteurs.

Gracile et séduisante, cette jeune femme connaît un vrai succès chez les membres du sexe opposé. De plus, avant de rejoindre la tribu, elle a parcouru le monde et elle possède une culture impressionnante.

Description : 1,68 m. 54 kg. Son joli visage allongé montre sa gentillesse et ses yeux verts vous plongent dans un gouffre sans fond tant ses souvenirs semblent présents.
Désir : Sexe : 8

FO 11 EN 12 AG 15 RA 15 PE 14 VO 15

AN 45%
ESQ 60%

Acrobatie 55%
Connaissance Gadhar 65%
Connaissance Dérigion 35%
Discrétion 75%
Lire & Ecrire 30%
Marchandage 55%
Médecine 60%
Repérage 65%
Séduction 85%

Epée bâtarde : 50% (AN)
Initiative : 13, Dommages : H
Pts de Vie : 24
Armure : 3 (cuir)

**Alahm**
Alahm est un gadhar qui se fait passer pour un Souvenant. Il a eu recours à cette ruse quand il dut sauver sa peau lors de sa jeu-nesse. Depuis, grâce à ses talents de conteur, (qui eux sont véridiques) il donne le change au sein de la tribu. Personne ne le soupçonne. Il est toujours accompagné de son " frère ", Olembé, qu'il protège depuis de nombreuses années maintenant. Olembé n'est pas aussi doué que Alahm, mais il cache son manque de talent derrière un silence absolu. Certains pensent à tort qu'il est muet. Malgré leur tromperie, ils aiment beaucoup la tribu et contribuent à son bien-être autant qu'ils le peuvent.

Description : Tous deux d'une corpulence moyenne, Alahm se distingue par ses magnifiques yeux gris. Olembé son frère sera toujours avec lui. N'oubliez pas qu' Alahm est un excel-lent baratineur.
Désir : Richesse : 8 (Alahm)

A : FO 13 EN 13 AG 14 RA 13 PE 13 VO 15
O : FO 15 EN 15 AG 12 RA 16 PE 12 VO 11

Alahm : AR 55%, ESQ 45%
Olembé : AB 60%, ESQ 35%

Compétences Alham :
Connaissance Gadhar 60%
Course 65%
Discrétion 45%
Marchandage 65%

Séduction 70%

A : Epieu : 55% (AR), Dom : E, Init : 21*
O : Casse tête : 65% (AB), Dom : I, Init : 06
Pts de Vie : Alahm : 26, Olembé : 30
Armure : Alahm (0), Olembé 5 (cuir clouté)

**Haplo**
Fils d'un père Vorozion et d'une mère Gad-har, Haplo a décidé de vivre selon les traditions de sa mère. Depuis plus de 15 ans, il parcourt la forêt, accompagné de son fidèle lézard (Ido), car Haplo est un Dresseur. Maintenant qu'il a rejoint la tribu (personne ne sait pourquoi), deux autres jeunes hommes l'aident à garder les frontières du village, car sa mission est de protéger le village des intrus.

Description : 1,84 m. 80 kg. D'étranges yeux marrons qui impressionnent.
Désirs : Prestige : 8, Violence : 8
Les deux hommes qui l'accompagnent sont deux gadhars élites (Dresseurs).

Ils sont constamment en patrouille, avec leurs animaux (tigres à dents de sabre) et ne rentrent que brièvement faire leur rapport à Tatouatti.

Ils entretiennent d'étroites relations avec le groupe de Ryans qui vit aux abords de la tribu.

FO 16 EN 14 AG 16 RA 12 PE 15 VO 12

AB 75%
ESQ 65%
PAR 70%

Acrobatie 70%
Commandement 55%
Connaissance Gadhar 90%
Course 65%
Dressage 85%
Discrétion 80%
Séduction 50%
Tactique 65%

Epée longue : 75% (AB)
Initiative : 7, Dommages : I
Pts de Vie : 28
Armure : 7 (carapace de glytodon)
Animal : lézard des marais de guerre

**Les unités de la tribu**

**Les Gardes du Secret**
Composés des cinq fils de Tatouatti, cette unité représente l'élite des guerriers de la tribu. Ils ont en charge d'organiser la défense du village et de protéger les connaissances. L'Unique, la crème de la crème, connaît éga-lement l'existence de la Roue des Pères, un puissant artefact, qu'il doit protéger de tout intrus.

Ce sont eux qui dirigent les opérations militaires et ils n'ont pas besoin de l'accord du chef en cas d'urgence, ce qui leur laisse une relative indépendance.

Puissance : la meilleure unité du groupe. Considérez que ses membres ont les caracté-ristiques d'un porteur (voire un peu plus).
Effectif : 5

**Les Yeux de la Forêt**
Passés maîtres dans l'art du camouflage, ces Invisibles passent le plus clair de leur temps en patrouille.

Ils doivent dissuader les nombreux " visiteurs " de changer de route, par la ruse ou la force. Boumbahata, qui est aussi l'Unique, dirige cette unité. Jusqu'à ce jour, personne n'est passé dans les mailles de son filet, excepté un explorateur Dérigion qui failli découvrir la Roue.

Puissance : forte. C'est une unité très dis-crète qui préfère le harcèlement à l'attaque de front (prendre exemple sur les Thunks pour avoir une idée des tactiques employées). Considérez ses membres comme des élites (pour ceux qui possèdent Poussière d'Ange, voir les Invisibles).

Effectif : 10

**La colère de la Jungle**

Haplo et ses deux dresseurs sont les uni-ques membres de cette unité, mis à part l'énorme lézard des marais et les deux tigres à dents de sabre. Cette unité a pour mission de faire peur aux hommes puissamment armés qui peuvent venir mettre en danger la tribu.

Leur réaction est souvent violente, les animaux suivis de Haplo chargeant, les deux hommes les soutenant à distance avecdes projectiles de tout type.

Puissance : très forte,surtout grâce aux trois animaux.Pour les

deux gadhars dres-seurs prendre les caractéristiques de la page 48 de Poussière d'ange).

Effectif : 3 (+3 animaux)

Ido, le lézard de guerre d'Haplo

AB 85%, AR 35%, ESQ 5%
Course 15%, Discrétion 40%
Nage 60%, Repérage 50%

Initiative : 3, Dommages : K (AB), I (AR)
Pts de Vie : 48, Armure : 6 (carapace)

**La Sève des Arbres**

Composée exclusivement de femmes, cette unité regroupe les soigneuses du village. Dirigée par Karouma et Wahal, elles sont chargées du bien-être de tous les membres de latribu. Watti les aide quelques fois en leur apportant sa science et sa magie, mais comme toutes les unités, elles doivent se débrouiller par elles-mêmes pour ne pas être un fardeau pour les autres.

Puissance : faible en combat, mais impres-sionnante pour les soins.

Effectif : 8

**Les Coureurs**

Ce sont les chasseurs de la tribu. Ils doivent nourrir la tribu entière mais aussi la protéger des animaux nuisibles. Ils travaillent en colla-boration avec les Yeux et la Colère. Discrets et rapides, ils ne s'attardent jamais auprès de leur proie et ils ne rentrent au village jamais par le même chemin. Ils représentent le cœur du village et la plus grosse unité aussi.

Puissance : moyenne. Partagez les mem-bres entre vétérans et élites.

Ils utilisent surtout les armes à distance mais ne rechignent pas à combattre au contact.

Effectif : 20

**Les Gardiens de la Force-Vive**

Watti et son apprenti ne représentent pas une unité à par entière, mais leur importance devait être soulignée. Ils sont les garants du maintien du fluide dans la région du village et surveillent l'activité de la Roue. Ils s'occupent également des rituels et de l'enchantement des reliques.

Puissance : faible, surtout du soutien.

Effectif : 2

**Les Anciens**

Anciens non par leur âge, mais par leurs souvenirs, ce sont les Souvenants du village. Wahal est la plus impressionnante d'entre eux (la plus belle aussi !) car ses souvenirs remon-tent très loin. Ils se chargent de transmettre le savoir aux autres membres et principalement aux enfants. Dans ce domaine, c'est Alahm qui remporte la palme. Très doué pour la narration, il a réussi à convaincre de les accueillir, lui et son frère Olembé, en se faisant passer pour un Souvenant. Même si ses souvenirs ne sont que pure imagination, il prend son rôle très au sérieux et son dévouement pour la tribu ne pourrait jamais être pris en défaut. Son frère (qui ne l'est pas vraiment en fait) est plus timide car moins doué. Il reste la plupart du temps muet pour éviter de faire disparaître l'illusion.

Puissance : médiocre en combat, bien que tous les Souvenants sachent se battre. Leur manque d'agressivité habituel est remplacé par de la rage quand le besoin s'en fait sentir. Considérez-les comme des vétérans.

Effectif : 6